

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR  
SISWA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH DENGAN METODE  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
(Study Kasus pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas XI Jurusan  
Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 2 Magelang)**

<sup>1)</sup> Rudy Leonardo Sesaray, <sup>2)</sup> Dr. Dharmaputra Palekahelu, M.Pd.,  
<sup>3)</sup> Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs.

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana  
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia  
Email: <sup>1)</sup> 702011173@student.uksw.edu, <sup>2)</sup> dharma.palekahelu@staff.uksw.edu,  
<sup>3)</sup> samuel.papilaya@gmail.com

**Abstract**

*The purpose of this research is to know how big student activity towards learning activity that uses an application as learning media. This research uses prototype method in building an application that will be used as learning media. This research is done by using the method of cooperative learning with the type of think-pair-check and think-pair-share in learning process. The population of this research is student of SMKN 2 Magelang especially class XI department of RPL which amounts to 36 students. Observation that is used in measuring student activity is check list. Questionnaire is also given to students to know whether learning application play an important role in the learning process or not. The result of the research shows that, with using the method of cooperative learning that is supported by application as learning media, able to increase student's activity in learning process.*

**Keywords:** *Student activity, Learning Media, Cooperative Learning*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar keaktifan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *prototype* dalam membangun sebuah aplikasi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *think-pair-check* dan *think-pair-share* di dalam proses pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah siswa SMKN 2 Magelang khususnya kelas XI jurusan RPL yang berjumlah 36 siswa-siswi. Pengamatan yang digunakan dalam menilai keaktifan siswa adalah *checklist*. Kuisisioner juga diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah aplikasi pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran atau tidak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang didukung dengan aplikasi sebagai media pembelajaran, mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Keaktifan Siswa, Media Pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif

---

<sup>1)</sup> Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>2)</sup> Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>3)</sup> Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana